

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Globalisasi merupakan suatu perubahan dalam kehidupan karena dengan adanya globalisasi sangat baik bagi perkembangan segala sesuatu dalam kehidupan. Adanya globalisasi membuat berbagai perkembangan dan kemajuan yang sangat pesat bagi dunia teknologi dan informasi. Hal ini terbukti dengan banyaknya kemajuan teknologi komunikasi sehingga perubahan yang terjadi secara menyeluruh, dirasakan secara kolektif, dan mempengaruhi banyak orang sehingga mempengaruhi gaya hidup dan lingkungan sekitar kita. Namun globalisasi membawa konsekuensi yang cukup rumit bagi setiap negara, terutama negara-negara berkembang seperti Indonesia, globalisasi menyebabkan dunia menjadi tanpa batas, dan penyebab utama globalisasi saat ini adalah kemajuan teknologi informasi, dan komunikasi (Ashad, 2012:4).

Internet adalah jaringan atau sistem. Pada jaringan komputer yang saling terhubung atau berhubungan dengan menggunakan sistem *Global Transmission Control Protocol/Internet Protocol Suite* (TCP/IP) sebagai protokol pertukaran paket (*packet switching communication protocol*) untuk melayani miliaran pengguna diseluruh dunia. Internet dapat diartikan sebagai jaringan komputer luas dan besar yang mendunia, yaitu menghubungkan pemakai komputer dari suatu negara ke negara lain diseluruh dunia, dimana didalamnya terdapat berbagai

sumber daya informasi dari mulai yang statis hingga yang dinamis dan interaktif (Anhar, 2016:6-7).

Internet merupakan sebuah sistem komunikasi yang mampu menghubungkan jaringan-jaringan komputer di seluruh dunia. Dengan adanya internet, sebuah komputer akan dapat berhubungan dengan komputer lain dimanapun berasal asalkan memiliki fasilitas internet, selain itu internet juga memberikan beragam fasilitas yang memudahkan penggunaanya untuk mengakses beragam informasi yang diinginkan, di tambah lagi dengan canggihnya teknologi komunikasi seperti *smartphone* (telepon pintar) dengan berbagai merek seperti *samsung, asus, nokia, xiaomi, oppo, lenovo* dan yang lainnya yang masing-masing mempunyai kualitas tersendiri yang terhubung dengan internet memungkinkan semua orang untuk terhubung dan saling bertukar pikiran antara satu dengan yang lainnya dengan hanya satu sentuhan jari saja. Selain itu internet juga memberikan berbagai fasilitas yang memudahkan setiap penggunaanya untuk mengakses beragam informasi seperti bertukar *file*, foto, video dan yang lainnya (Ramadhan, 2005:2).

Perkembangan teknologi internet sebenarnya dapat membantu manusia meningkatkan wawasan pengetahuan dengan mudah. Akan tetapi, jika disalah gunakan, perkembangan teknologi internet dapat menimbulkan penyakit sosial yang cukup kritis di tengah-tengah masyarakat. Perkembangan teknologi Pada zaman modern memberikan berbagai kemudahan bagi seluruh aspek kehidupan. Perkembangan teknologi memudahkan manusia memenuhi kebutuhannya terhadap pangan, sandang dan papan. Walaupun demikian, masyarakat tidak

bolehterlena dengannya karena perkembangan teknologi mempunyai dua sisi yang saling bertolak belakang. Di satu sisi, perkembangan teknologi menguntungkan manusia (Wibowo dkk , 2007:51-52).

Faktanya perkembangan teknologi tidak hanya mendukung mobilitas dalam berkomunikasi saja, akibat teknologi ini juga menyentuh ranah komersial yaitu dengan muncul berbagai situs *online shop* yang salah satunya terdapat yang saat ini sedang ramai-ramainya di Indonesia. Banyak produsen barang dan jasa saat ini yang memanfaatkan teknologi ini sebagai sarana untuk memasarkan produk-produk miliknya tanpa harus membuka toko di pinggir jalan, pasar atau di halaman rumahnya. *Online shop* merupakan sarana atau toko untuk menawarkan barang dan jasa. lewat internet sehingga pengunjung *online shop* dapat melihat barang-barang di toko *onlinenya* tanpa pengunjung harus keluar ketempat penjualnya. *Online shop* membuat semakin mudah dalam berbelanja tanpa harus menghabiskan banyak waktu dan tenaga. Sehingga kehadirannya semakin di minati oleh semua kalangan (Loekamto, 2012:3).

Wicaksono(2010:94) yang dikutip dari jurnal Chaca Andira Sari, Proses transaksi jual beli yang ada di *online shop* dilakukan dengan memberikan berbagai syarat kepada calon pembeli. Di antaranya memberikan syarat kepada calon pembeli untuk registrasi sebagai anggotanya terlebih dahulu. Pembeli yang sudah menjadi anggota, selanjutnya dapat memesan produk. Setelah itu, konsumen membayar produk yang dibeli menggunakan kartu kredit atau melalui transfer bank. Pemilik toko *online* selanjutnya mengirimkan produk tersebut ke konsumen.

*Online shop* memungkinkan terjadinya transaksi pembelian barang dan jasa melalui media internet. Lewat *online shop* pembeli juga bisa melihat terlebih dahulu barang dan jasa yang hendak didupatkannya melalui *web* yang dipromosikan oleh penjual. Kegiatan belanja *online* merupakan bentuk komunikasi baru yang tidak memerlukan komunikasi tatap muka secara langsung. Melainkan dapat dilakukan secara terpisah dari dan ke seluruh dunia melalui media *notebook*, *komputer*, atau *handphone* yang tersambung dengan layanan akses jaringan internet sehingga mempermudah seseorang dalam melakukan transaksi *online* (Anang, 2010:18-19).

Mengutip paparan dalam situs *wikipedia*, belanja *online* pertama kali dilakukan di Inggris Pada tahun 1979 oleh Michael Aldrich dari Redifon Computers. Michael Aldrich menyambungkan televisi berwarna dengan komputer yang mampu memproses transaksi secara *realtime* melalui sarana kabel telepon. Sejak tahun 1980, Michael Aldrich menjual sistem belanja *online* di berbagai penjuru Inggris (Anang, 2010:19).

Indonesia pun masuk ke pusaran demam toko *online*. Kini sangat mudah melakukan transaksi pembelian aneka barang dan jasa internet. Sebut saja membeli pakaian, pulsa, belanja alat sablon, memborong buku, memesan kado, hingga melakukan kegiatan seperti membayar kartu kredit, tagihan listrik, dan telepon, semua bisa dilakukan lewat internet (Anang, 2010:19).

Hasil survei yang dilakukan oleh UCWeb perusahaan pembuat *mobile browser*, UC browser Pada bulan Maret 2016 menurut rilisnya, beberapa temuan dalam survei tersebut 72,2% orang berbelanja secara *online* biasanya menghabiskan paling tidak satu jam untuk berbelanja, dan 87,4% dari mereka berbelanja melalui perangkat *mobile*. Alasan paling pertama berbelanja *online* adalah kenyamanan berbelanja dimanapun dan kapanpun, dan kedua adalah promo-promo musiman atau hari libur, serta diikuti karena kebutuhan tak berkala, seperti misalnya, membeli untuk hadiah dalam waktu singkat untuk teman yang berjarak jauh. Kebanyakan orang berbelanja *online* antara pukul 6 sore hingga 10 malam (m.bisnis.com diakses pada tanggal 27 November 2017).

*Online shop* telah membawa nuansa baru budaya dan nilai yang membuat selera dan gaya hidup masyarakat. Hampir sebagian besar masyarakat baik dari kalangan remaja, dewasa, sampai orang tua menyambut baik kehadiran teknologi baru ini, tetapi tidak sedikit pula yang kesusahan dengan teknologi canggih ini. Sambutan baik ini dapat terlihat dari banyaknya masyarakat kita yang menggunakan *online shop* sebagai sarana dalam membeli barang-barang yang diinginkan. Hal ini tentu saja sangat baik bagi pertumbuhan ekonomi di Indonesia. Tetapi dibalik itu semua masyarakat kita sudah mulai masuk dalam suatu kondisi dimana selalu ingin memiliki sesuatu yang terbaru yang sedang tren akan tetapi barang tersebut merupakan bukan suatu kebutuhan utama hanya sebagai kepentingan rasa gengsi dan keinginan nafsu semata (Anang, 2010:20).

Pola perilaku seperti ini seharusnya tidak boleh dilakukan karena apabila belanja *online* menjadi suatu kebiasaan akan berdampak buruk bagi bangsa ini. Masyarakat akan semakin konsumtif dalam memenuhi segala kebutuhannya, Khususnya para remaja. Hal ini dikhawatirkan akan membunuh kreatifitas generasi penerus bangsa karena segala sesuatunya telah di sediakan oleh teknologi. Pola kehidupan konsumtif ini dapat dilihat dalam kehidupan sehari-hari, bahwa orang selalu mementingkan gaya barang yang dibeli. Masyarakat lebih memilih barang yang bagus, mewah, yang sedang tren, dan bermerek tanpa memikirkan fungsi dan kegunaan dari Pada barang yang mereka beli dari Pada barang yang butuhkan. Hal tersebut di dorong dengan banyaknya promosi atau diskon voucher yang sering ditawarkan oleh situs *online shop* dan juga karena terpancing dengan harga yang murah membuat masyarakat semakin ramai dalam berbelanja *online*. Perilaku konsumtif juga dapat menimbulkan sifat dan gaya hidup konsumerisme, yaitu sifat atau gaya hidup yang menganggap barang-barang sebagai ukuran kesenangan, kebahagiaan, dan harga diri (prestise). Dengan gaya atau sifat yang seperti ini, orang akan terdorong untuk membeli barang dan jasa yang sebenarnya belum menjadi kebutuhannya (Deliarnov, 2007:43).

Nilai guna tak lagi penting disini, nilai tanda sebagai identitas sosial sangat diutamakan mereka memiliki pemahaman yang mementingkan kesukaan dan kemewahan dalam kehidupan tanpa melihat rambu larangan agama dan aturan yang ada. Hal-hal seperti ini sebenarnya seringkali terlihat di perkotaan, segala fasilitas dapat di dapatkan sehingga seseorang cenderung hidup konsumtif. Budaya-budaya di kota seakan terkikis dengan berkembangnya zaman adat

istiadat dulu seperti tata krama yang di wariskan oleh nenek moyang kita seakan luntur di terkan era globalisasi ini.

Globalisasi memang tidak dapat dihindarkan, globalisasi sebagai gambaran dari modernisasi sehingga tidak sedikit masyarakat menjadi korban dari munculnya globalisasi. Sedikit demi sedikit perubahan terjadi di masyarakat, sebagai contohnya, kasus di atas masyarakat mulai berkehidupan konsumtif (Nanang, 2012:79).

Permasalahan diatas dapat diketahui bahwasanya, mahasiswa sekaligus santri yang berpredikat sebagai orang yang berpendidikan dan beragama, seharusnya dapat menyikapi hal-hal tersebut secara bijak. Karena Tidak sedikit dari mahasiswa memanfaatkan fasilitas yang ada di sekitarnya seperti, *smatrphone*, *leptop* yang mahasiswa miliki untuk melakukan transaksi belanja *online*. Dari hal tersebutlah yang membuat seseorang berbelanja secara *online* dengan banyaknya iklan yang dipromosikan lewat *facebook*, *Bbm*, *instragram* yang lebih murah dan praktis.

Subjek dalam penelitian ini ada 9 orang dari 6 fakultas yang berbeda, Salah satu yang sudah diwawancara adalah Eko Rahmat. C, dan Moh. Subhan Hikamawan, Pertama kali dilaksanakan Pada tanggal 22 Oktober 2017 kepada subjek penelitian yaitu Eko Rahmat. C. Eko mengungkapkan bahwa *online shop* sangat membantu untuk memenuhi segala kebutuhannya tanpa harus keluar rumah dan tinggal menunggu paket pesanan datang sehingga dapat mengefesienkan waktu. Berbeda dengan cara berbelanja ke pasar, *supermarket*, maupun *mall* lebih

banyak mengeluarkan biaya dan waktu. Eko juga mengatakan bahwasannya barang yang Eko beli merupakan bukan suatu kebutuhan utama untuk kehidupan sehari-harinya, barang-barang yang Eko beli lebih cenderung untuk penampilannya saja untuk menambah kepercayaan dalam menjalani suatu aktifitas sehari-harinya. Kebutuhan yang sering Eko konsumsi Pada jasa *online shop* adalah pembelian aksesoris *baadminton* seperti tas buat raket, setelan baju *baadminton*.

Wawancara lainnya dilakukan dengan Moh. Subhan Hikmawan Pada tanggal 22 Oktober 2017. Hasil dari wawancara dengan Subhan (nama panggilan) jurusan Psikoterapi Fakultas Ushuluddin ini adalah kaitannya dengan *online shop*, Subhan mengungkapkan bahwa dengan adanya *online shop* membantu mempermudah mencari segala kebutuhan yang diperlukannya dan mengefektifkan waktu dalam berbelanja. Tidak jauh beda dari wawancara yang dilakukan sebelumnya kepada Eko, bawasannya menurut Subhan barang yang dikonsumsi merupakan bukan suatu kebutuhan utamanya melainkan untuk menambah koleksi barang-barang yang Subhan miliki. Akan tetapi seringkali Subhan mengkonsumsi barang yang Subhan butuhkan lewat *Online shop*. Kebutuhan yang sering dikonsumsi oleh Subhan yaitu pakaian dan kebanyakan yang dibeli oleh Subhan adalah alat-alat elektronik.

Berdasarkan hasil wawancara di atas, terbukti bahwa santri tersebut masih aktif melakukan pembelian melalui *online shop*. Penulis menyadari kebanyakan dari mahasiswa membeli sesuatu bagi kebutuhan mereka sendiri seperti, pakaian, jam tangan, aksesoris *handphone*, dan yang lainnya.



Hal tersebutlah yang mengakibatkan munculnya perubahan gaya hidup konsumtif dikalangan mahasiswa khususnya santri Universal dengan dimudahkannya berbelanja secara *online* mahasiswa membeli sesuatu tanpa melihat kebutuhan yang sebenarnya tidak informan butuhkan. Hanya karena sesuatu yang sedang *populer*, dan ramai dibeli oleh kalangan mahasiswa.

Penulis merasa tertarik dengan fenomena diatas untuk melakukan penelitian mengenai perubahan gaya hidup konsumtif mahasiswa dari akibat yang ditimbulkan dengan berbelanja *online*. Dengan judul penelitian “PERUBAHAN GAYA HIDUP KONSUMTIF MAHASISWA” Studi Kasus Pondok Pesantren Mahasiswa Universal Pengguna *Online Shop* di Kelurahan Cipadung Kecamatan Cibiru Kota Bandung.

## 1.2 Identifikasi Masalah

1. Perkembangan teknologi berdampak terhadap sosial budaya masyarakat.
2. Adanya perubahan gaya hidup konsumtif mahasiswa pondok pesantren mahasiswa Universal.
3. *Online shop* mempengaruhi tingkat konsumsi mahasiswa.
4. Adanya perubahan pemilihan cara berbelanja dengan menggunakan *online shop* di kalangan mahasiswa santri Universal.
5. Perilaku konsumtif dilakukan hanya untuk mencapai kepuasan maksimal serta meningkatkan gengsi demi memperlihatkan status sosial semata.

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti sebagai berikut :

1. Apa motif Mahasiswa Santri Pondok Pesantren Universal memilih cara Belanja *Online shop* ?
2. Bagaimana Dampak *Online shop* dalam Perubahan Gaya Hidup Konsumtif Mahasiswa Santri Pondok Pesantren Universal ?

### 1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui motif mahasiswa santri pondok pesantren Universal memilih melakukan belanja *online shop*.
2. Untuk mengetahui Dampak *Online shop* dalam Perubahan Gaya Hidup Konsumtif Mahasiswa Santri Pondok Pesantren Universal.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini semoga dapat bermanfaat untuk hal-hal sebagai berikut:

#### 1.5.1 Manfaat secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wacana pengetahuan kajian sosiologi terutama kajian gaya hidup mengenai adanya perubahan pemilihan berbelanja *online shop* serta diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti sejenis. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi yang nyata terhadap teori-teori yang berkaitan dengan persoalan tersebut salah satunya teori perubahan sosial budaya dan perubahan gaya hidup konsumtif.

### 1.5.2 Manfaat Praktis

1. Manfaat secara praktis diharapkan dapat menjadi sebuah dasar untuk memahami perubahan gaya hidup konsumtif akibat suatu teknologi yang berkembang saat ini.
2. Sebagai masukan bagi Mahasiswa santri pondok pesantren universal yang melakukan belanja *dionline shop* mengenai persoalan yang akan timbul akibat teknologi yang berkembang saat ini sehingga tidak melenyapkan ketradisional dalam berbelanja.

### 1.6 Kerangka Pemikiran

Kerangka berfikir merupakan sebuah bagan atau alur kerja dalam memecahkan permasalahan penelitian. Kerangka berpikir berfungsi untuk memahami alur pemikiran secara cepat, mudah dan jelas. Pada penelitian ini akan dijelaskan mengenai kerangka berpikir antara lain sebagai berikut:

Era globalisasi merupakan era kemajuan teknologi, dimana kemajuan teknologi ini menyebabkan berbagai dampak baik positif ataupun negatif. Dampak positif yang dirasakan mahasiswa santri Universal akibat globalisasi adalah kemudahan dalam mencari informasi. Sedangkan dampak negatif dari globalisasi adalah mahasiswa kurang pintar dalam memilih mana yang harus dimanfaatkan dari adanya kemajuan teknologi. Semakin canggih teknologi yang muncul akan semakin mempermudah mahasiswa dalam mencari segala hal sehingga secara otomatis membuat mahasiswa jadi lebih malas.

Globalisasi merupakan sebuah istilah yang berhubungan dengan peningkatan keterkaitan dan ketergantungan antar bangsa dan antar manusia di dunia yang meliputi hampir semua bidang kehidupan seperti, teknologi yang muncul dan saat ini sedang ramai dilakukan oleh mahasiswa ialah *online shop*. *Online shop* merupakan suatu jaringan internet yang memudahkan bagi siapa saja untuk melakukan berbelanja tanpa harus keluar rumah.

Globalisasi teknologi membawa dampak negatif juga. Ketika nilai-nilai global menembus suatu masyarakat, mereka harus memiliki resistensi terhadap nilai-nilai yang tidak sesuai dengan pandangan dan keyakinan mereka. Penolakan terhadap teknologi umum terjadi didalam masyarakat yang konvensional atau menganut nilai-nilai tradisional. Namun disisi lain, ada juga masyarakat yang menerima perkembangan teknologi namun tidak kritis dalam menyaring nilai-nilai global yang mereka terima (Hisyam dkk, 2016:462).

Mengutip dari skripsi Pratiwi yang berjudul *online shop* sebagai cara belanja mahasiswa Unnes (2013:3). *Online shop* adalah salah satu fasilitas yang disajikan internet yang memberikan berbagai kemudahan dalam berbelanja. Tanpa harus keluar rumah, tanpa harus ke pasar atau *malls* sudah dapat barang yang diinginkan. Dengan harga yang murah dan banyak promo yang diberikan sehingga menarik minat para mahasiswa untuk melakukan transaksi *online*.

Akan tetapi dengan kemudahan yang diberikan *online shop* membuat mahasiswa terus menerus membeli sesuatu yang sebenarnya kurang dibutuhkan. Sehingga secara tidak langsung menumbuhkan gaya hidup konsumtif.

Penggunaan *online shop* dikalangan mahasiswa memberikan berbagai perubahan. Yang semula tidak suka berbelanja akan tetapi setelah mengenal *online shop* menarik minat mahasiswa untuk berbelanja.

Banyak perubahan-perubahan baik positif atau negatif yang ditimbulkan oleh *online shop*. Perubahan negatif dengan adanya *online shop* yang sangat terlihat ialah dari cara berpakaian karena dengan kemudahan berbelanja *online* mahasiswa dapat dengan mudah memilih pakaian atau *fashion* yang sedang ramai dibeli oleh kalangan mahasiswa. Mahasiswa tidak lagi memperlihatkan bagaimana cara menciptakan sebuah inovasi-inovasi baru dengan status yang dimilikinya sebagai seorang yang berpendidikan. Mahasiswa lebih memeningkan penampilan sehari-harinya agar dilihat lebih cantik, modis, *trendy* di bandingkan menciptakan kreasi atau inovasi baru seperti, buku, jurnal atau karya ilmiah. Sehingga mengalami perubahan gaya hidup yang cukup signifikan.

Gillin dan Gillin dalam buku Soerjono Soekanto (2013:263), mengatakan perubahan sosial sebagai suatu variasi dari cara-cara hidup yang telah diterima, baik karena perubahan-perubahan kondisi geografis, kebudayaan materil, komposisi penduduk, ideologi maupun karena adanya difusi ataupun penemuan-penemuan baru dalam masyarakat. Secara singkat Samuel mengatakan bahwa perubahan-perubahan sosial menunjuk pada modifikasi yang terjadi dalam pola-pola kehidupan manusia yang terjadu karena sebab-sebab intern maupun sebab-sebab ekstern.

MacIver dan Page dalam buku Soejono Soekanto (2013:277), Apabila ditelaah lebih lanjut perihal penemuan-penemuan baru, terlihat ada beberapa faktor pendorong yang dipunyai masyarakat. Bagi individu pendorong tersebut adalah antara lain:

1. Kesadaran individu-individu akan kekurangan dalam kebudayaan;
2. Kualitas ahli dalam suatu kebudayaan;
3. Perangsang bagi aktifitas-aktifitas penciptaan dalam masyarakat.

Setiap mahasiswa mempunyai sifat dan kepribadian masing-masing. Ada yang mudah menerima yang baru dan adapula yang sulit menerima sesuatu yang baru salah satunya yaitu teknologi. Apabila bercermin kedalam kebudayaan seharusnya mahasiswa harus lebih bisa memilah-milih mana yang baik dan mana yang buruk. Karena mahasiswa sendiri merupakan *agen of change*, orang yang lebih berpendidikan dari Pada orang-orang yang tidak menempuh pendidikan.

Akan tetapi dengan adanya *online shop* mempermudah bagi siapa saja untuk memenuhi segala kebutuhan hidupnya baik skunder atau primer. Karena dengan *online shop* penggunaanya tidak perlu keluar untuk mencari barang yang dibutuhkan. Cukup memilih barang yang diinginkan dan membayar melalui ATM, atau *minimarket* terdekat seperti Indomart, alfamart dan tinggal menunggu barang dikirim sampai rumah.

Berikut ini merupakan Skema dari Perubahan Gaya Hidup Konsumtif Mahasiswa ( Studi Kasus Pondok Pesantren Universal Al-Islami pengguna *Online Shop* Kelurahan Cipadung Kecamatan Cibiru Kota Bandung RT 03/RW 08 ).

**Gambar 1. Kerangka Pemikiran**

